

JURNAL PUBLIKASI

**UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI
MELALUI BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK B2
TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH NANGSRI
KEBAKKRAMAT KARANGANYAR
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**



Disusun Oleh :

SULARMI
A 53A100039

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2013



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos Pabelan Kartasura Telp. (0271) 717417 Fax: 715448 Surakarta 57102

SURAT PERSETUJUAN ARTIKEL PUBLIKASI ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Aryati Prasetyarini, M.Pd.

NIP/NIK : 725

Telah membaca dan mencermati artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : Sularmi

NIM : A.53A100039

Jurusan : S1 PAUD

Judul Skripsi :

**UPAYA MENGEMBANGAN KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI MELALUI
BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK B2 TAMAN KANAK-KANAK
AISYIYAH NANGSRI KEBAKKRAMAT KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN
2012/2013**

Nasikah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 21 Mei 2013

Pembimbing

Aryati Prasetyarini, M.Pd.

NIK 725

ABSTRAK

UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI MELALUI BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK B2 TAMAN KANAK-KANAK AISIYIAH NANGSRI KEBAKKRAMAT KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Sularmi. A53A100039. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini.
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta
2013. 150 halaman

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi melalui bermain peran pada anak Kelompok B2 di TK Aisyiyah Nangsri Kebakkramat Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2012. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek Penelitian ini adalah anak kelompok B2 jumlah 20 anak TK Aisyiyah Nangsri Kebakkramat Karanganyar tahun pelajaran 2012/2013. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, teman seprofesi, dan kepala sekolah. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumen dan wawancara. Data kemampuan berkomunikasi anak dianalisis dengan teknik komparatif, data proses pembelajaran dianalisis dengan teknik interaktif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berkomunikasi anak, yaitu sebelum tindakan hasilnya 47,32%, siklus I 61,43% dan siklus II mencapai 82,14 %. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bermain peran dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi pada anak kelompok B2 TK Aisyiyah Nangsri Kebakkramat Karanganyar tahun pelajaran 2012/2013.

Kata kunci : *kemampuan berkomunikasi, bermain peran*

PENDAHULUAN

Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yaitu anak yang berusia empat sampai dengan enam tahun. Pendidikan Taman Kanak-Kanak memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan lingkungan masyarakat yang lebih luas yaitu sekolah dasar dan lingkungan lainnya.

Semakin terampilnya anak berkomunikasi semakin jenis pula jalan pikirannya, akan tetapi keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktek dan banyak latihan. Kemampuan berkomunikasi diarahkan agar anak mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata-kata. Melalui berkomunikasi, seorang anak mampu menyampaikan keinginan dan pendapat serta perilaku, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan begitu, jika seorang anak ingin berekspresi, dan berinteraksi dengan temannya, maka anak harus terampil dan mampu untuk berbahasa.

Salah satu permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan aspek kemampuan berkomunikasi di kelompok B2 TK Aisyiyah Nangsri Kebakkramat pada tahun pelajaran 2012/2013 adalah anak tampak kesulitan untuk mengekspresikan perasaan ataupun pendapat ketika diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan dari guru masih kesulitan serta menceritakan pengalamannya anak-anak masih kesulitan dengan apa yang harus dibicarakan. Sebagian besar anak harus dipancing oleh guru dengan pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada jawaban dan pengalaman sehari-hari yang dialaminya. Penyebabnya guru dalam memberikan pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan mengerjakan tugas saja, guru belum menggunakan metode yang bervariasi dan hanya berpusat pada guru sehingga anak cepat bosan dan kurang antusias mengikuti

pembelajaran. Untuk itu diperlukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan usia mereka yaitu bermain peran.

Pada kegiatan bermain khayal yang produktif maka anak akan memasukan unsur-unsur baru terhadap apa yang diamati dalam hidup sehari-hari. Disini terdapat macam-macam bermain peran menurut para ahli sebagai berikut: Erik erikson (Dit. Padu, Ditjen PLSP, Depdiknas, sekolah Al-Falah dan CCRT, 2004:4) telah menerangkan dua jenis main peran dalam teorinya yaitu makro dan mikro. 1) Main peran mikro adalah anak memainkan peran melalui tokoh yang diwakili oleh benda-benda berukuran kecil, contoh kandang dengan binatang-binatangan dan orang-orang kecil. 2) Main peran makro adalah anak bermain menjadi tokoh yang menggunakan alat berukuran besar yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran.. contoh: memakai baju dan menggunakan kotak kardus yang dibuat menjadi mobil-mobilan dan binatang.

Manfaat bermain peran menurut Gunarti, dkk (2008:10.11-10.12), yakni: 1) Anak dapat mengeksplorasi perasan-perasaan 2) Memperoleh wawasan (insight) tentang sikap-sikap, nilai-nilai dan persepsinya, 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi 4) Mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak 5) Melatih daya tangkap 6) Melatih membuat kesimpulan 7) Membantu mengembangkan kognitif. 8) Membantu perkembangan fantasi. 9) Menciptakan suasana yang menyenangkan 10) Mencapai kemampuan berkomunikasi secara spontan atau berbicara lancar. 11) Membangun pemikiran yang analitis dan kritis 12) Membangun sikap positif dalam diri anak 13) Membangun sikap positif dalam diri anak 14) Menumbuhkan aspek afektif melalui penghayatan isi cerita 15) Untuk membawa situasi yang sebenarnya ke dalam bentuk simulasi miniatur kehidupan. 16) Untuk membuat variasi yang menarik dalam kegiatan pengembangan. Dari uraian latar belakang di atas maka dianggap perlu melakukan penelitian yang berjudul **"Upaya Mengembangkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Melalui Bermain Peran Anak Kelompok B2 Pada TK Aisyiyah Nangsri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2012/2013"**.

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiah Nangsri Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan yaitu pada bulan Maret 2013 – Mei 2013.

B. Subyek Penelitian

Subjek penelitian tindakan ini adalah anak-anak kelas B2 TK Aisyiah Nangsri Kebakkramat Semester 2 Tahun Pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 20 anak yang terdiri 10 laki-laki dan 10 perempuan

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classrom Action Research*) dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Suwandi, 2007:30)

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Metode observasi adalah suatu cara penelitian yang dilakukan dengan pengamatan terhadap objek baik langsung maupun tidak langsung (Hadi, 2000:136). Observasi dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran. Observasi dilakukan dengan mengamati semua tindakan, tanya jawab, respons yang dilakukan/ditunjukkan guru dan siswa selama pembelajaran berdasar lembar observasi yang telah dipersiapkan.

Dalam pelaksanaan observasi juga digunakan catatan lapangan. Catatan lapangan atau *field notes* dibuat oleh pengamat yang melakukan pengamatan/observasi. Catatan ini digunakan untuk mengamati berbagai aspek pada saat pembelajaran, suasana saat pembelajaran berlangsung meliputi pengelolaan kelas, hubungan interaksi siswa dan guru, interaksi siswa dengan siswa (Wiriadmadja, 2005: 125).

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode mengumpulkan data yang berupa sesuatu yang dapat disimpan agar memperkuat keabsahan data. Dokumentasi di ambil pada saat berlangsungnya penelitian yang digunakan sebagai bukti bahwa peneliti benar-benar telah melakukan penelitian. Studi dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam lembar observasi. Dokumen yang digunakan daftar hadir anak, daftarkelompok anak, dan suasana pembelajaran dalam hal ini digunakan dokumentasi foto.

3. Wawancara

Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada responden, caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatapmuka. Wawancara dilakukan dalam situasi informal dan wajar. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada beberapa siswa yang dipilih secara acak mengenai proses pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran. Wawancara dilakukan setelah satu siklus selesai

E. Teknik Analisis Data

Analisis data kemampuan berkomunikasi anak dilakukan dengan teknik analisis komparatif di mana data yng didapatkan pada setiap siklus kemudian dikomparasikan (Sugiyanto, 2007:36) untuk melakukan refleksi, agar peneliti dapat menentukan tindakan yang akan diambil pada siklus berikutnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian, serta paparan hasil penelitian, berikut ini dijabarkan pembahasan hasil penelitian metode bermain peran anak TK kelompok B2 TK Aisyiyah Nangsri Kebakkramat

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus dilaksanakan dalam empat tahap yang meliputi : (1) tahap perencanaan dan persiapan tindakan, (2) tahap pelaksanaan tindakan, (3) tahap observasi dan (4) tahap analisis dan refleksi. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam dua pertemuan dengan alokasi waktu 90 menit.

Berdasarkan hasil observasi terhadap anak dapat dilihat adanya kemajuan yang sangat baik. Kemampuan berkomunikasi anak berangsur-angsur meningkat. Observasi yang dilaksanakan bukan hanya pada aktivitas anak saja, aktivitas guru juga diobservasi. Berdasarkan hasil observasi kegiatan guru dapat diketahui bahwa ada peningkatan aktivitas guru. Kegiatan persiapan, pelaksanaan pembelajaran, dan pelaksanaan evaluasi pada akhir siklus II jauh lebih baik daripada siklus I. Untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif tentu bukan hal yang mudah. Butuh perencanaan matang agar suasana yang kondusif itu muncul, dan perencanaan tersebut tertuang dalam RBP yang disusun oleh peneliti. Materi yang diambil dalam penelitian tindakan kelas ini dibatasi, yaitu tentang Pekerjaan dengan menggunakan bermain peran. Berdasarkan hasil penelitian, metode bermain peran dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi anak, hal ini didasarkan pada hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan disetiap siklus. Penggunaan metode bermain peran pun mempunyai andil yang besar dalam penelitian tindakan kelas ini. Metode bermain peran yang mengharuskan anak aktif dalam pembelajaran membuat pembelajaran menjadi atraktif sehingga siswa tidak mudah bosan.

Sesuai dengan pendapat Ambar (2010:25) langkah-langkah metode bermain peran terdiri dari : 1) Mengidentifikasi kejadian atau isu 2) Memilih fokus perhatian 3) Penunjukan pemain 4) Menciptakan konteks 5) Menyiapkan pelaku

Dalam penelitian ini ada perbedaan dalam menciptakan konteks dalam hal ini setting kelas berbeda dengan yang diungkapkan oleh Ambar (2010:25), namun secara umum langkah-langkah tersebut hampir sama dalam pelaksanaannya.

Dengan menerapkan metode bermain peran, anak memiliki kesempatan untuk mengeluarkan segala kemampuan dan bakat yang dimiliki sehingga kemampuan dan bakat anak tersebut semakin terasah. Itu terlihat dari aktivitas anak yang muncul saat penelitian dilaksanakan. Anak yang terlihat pendiam menjadi aktif saat pembelajaran, serta tata cara bicara anak menjadi terlatih karena harus memerankan adegan-adegan dalam alur cerita. Semua keunggulan dalam metode bermain peran akan mendukung anak motivasi dan hasil belajar anak. Anak yang memiliki kesempatan yang luas dalam proses pembelajaran, menjadikan anak lebih cepat memahami materi yang disampaikan. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar dari setiap siklus yang terus meningkat. Aktivitas guru dan anak turut mendukung dalam peningkatan hasil belajar yang telah diperoleh. Kerja sama dan pengertian antar anak yang tertanam dari awal pembelajaran pun mempengaruhi dalam peningkatan hasil belajar ini. Dalam pembelajaran kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan metode bermain peran ini, anak terlatih untuk mengungkapkan bahasanya.

Rata-rata Persentase Keberhasilan Tiap Siklus

| Keberhasilan penelitian | Prasiklus | Siklus 1 | Siklus 2 |
|--|------------------|-----------------|-----------------|
| Rata-rata pengembangan berkomunikasi melalui bermain peran | 47,32 % | 61,43 % | 82,14% |

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa siklus serta hasil seluruh pembahasan dan analisis yang dilakukan peneliti diketahui bahwa pengembangan kemampuan berkomunikasi yang meliputi menjawab pertanyaan sederhana, melakukan percakapan dengan teman sebaya, ketepatan menyampaikan pesan pada anak dapat dilakukan dengan bermain peran.

Adapun pengembangan kemampuan berkomunikasi melalui bermain peran pada anak kelompok B2 TK Aisyiyah Nangsri Kebakkramat Karanganyar tahun pelajaran 2012 / 2013 bisa diketahui dengan melihat hasil prosentase anak melalui dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II yaitu pra siklus hasilnya mencapai 47,32 % Siklus I 61,43 % dan Siklus II mencapai 82,14%. Oleh karena itu bermain peran merupakan metode yang tepat, untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Anne Rachmawati. 2007. *Efektifitas Program Bimbingan Sosial Pribadi dalam Meningkatkan Assertivitas Remaja*. Skripsi S1 FIP UPI Bandung. Tidak diterbitkan.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arni, Muhammad, 2005, *Komunikasi Organisasi*, Jakarta: Bumi Aksara
- Azwar, S. 1997. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bunawan, Lani, dkk 2000, *Penguasaan Bahasa Anak Tuna Rungu*. Jakarta: Yayasan Santi Ram
- Depdiknas. 2003. *UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS*, Jakarta: Depdiknas
- Dit.PADU, Ditjen PLSP, Depdikmas, Sekolah Al Falah dan CCRT. 2004 *Lebih Jauh Tentang Dapur dan Kerumahtanggaan: Main Peran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Effendy, Onong Uchjana. 1999. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Gunarti, Winda dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar. Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hadi, Sutrisno. 2000. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- Indrawati. 2007. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja. Guru Matematika Dalam Pelaksanaan Kurikulum Berbasis. Kompetensi (KBK) Pada Sekolah Menengah Atas Kota Palembang*. Skripsi Tidak diterbitkan
- Kartini Kartono. 2005. *Teori Kepribadian*. Bandung: Mandar Maju
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdikbud
- Moleong, Lexy J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya

- Mulyana, Deddy. 2001. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, T. 2008. *Memilih, Menyusun dan Menyajikan Cerita Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Praktiko Riyono.1990. *Jangkauan Komunikasi*. Bandung: Alumni
- Rochiati Wiriadmadja.2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosda Karya
- Santyasa, I Wayan. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Bandung: Widyaaiswara P4TK BMTI
- Siti Rahayu Haditomo. 1998. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: UGM. Press
- Sugiyanto. 2009. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Mata Padi Presindo
- Susilawati, Rena. 2009 *Penerapan Metode Bermain Peran Dalam. Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak*. Skripsi. PG PAUD FIP UPI Bandung. Tidak diterbitkan.
- Sutopo. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Surakarta: Sebelas Maret. University Press
- Suwandi, Sarwiji. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Penulisan Karya Ilmiah*. Modul Pendidikan dan Latihan Profesi Guru. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13.
- Suyanto, Bagong. 2005. *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternative. Pendekatan*. Jakarta: Prenada Media.
- Werdini, P, Ambar. 2010. *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap. Kecerdasan Interpersonal Anak Taman Kanak-kanak*. Skripsi. Tidak diterbitkan
- Yudha. M. Saputra. 2005. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Departemen Pendidikn dan Kebudayaan